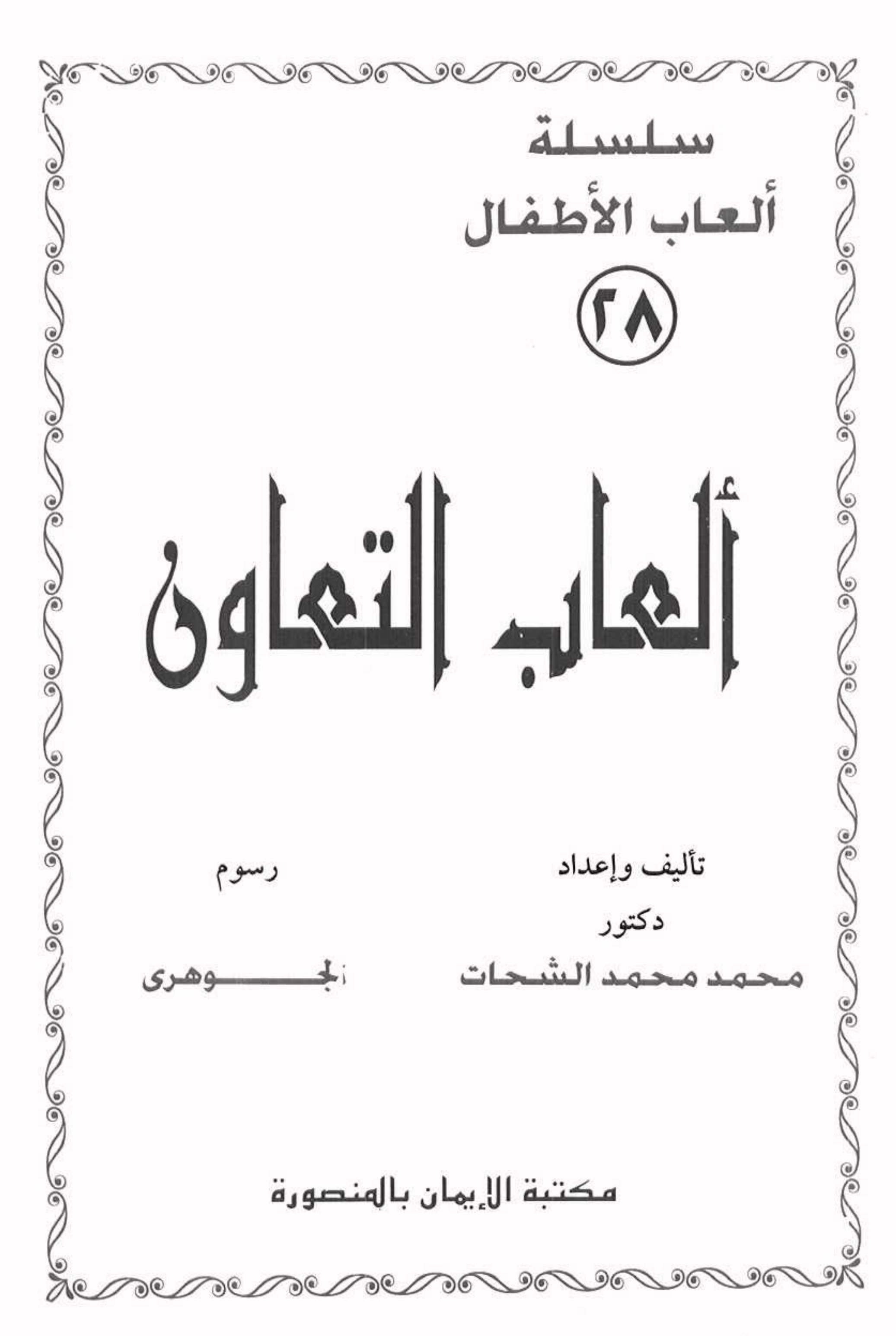


سلسلة

ألعاب الأطفال

(٢٨)

ألعاب التعاون

تأليف وإعداد

دكتور

محمد محمد الشحات

رسوم

الجوهرى

مكتبة الإيمان بالمنصورة

الثعلب والديك

* الأدوات المستخدمة:

دوائر ـ حبل ـ قطع كرتون.

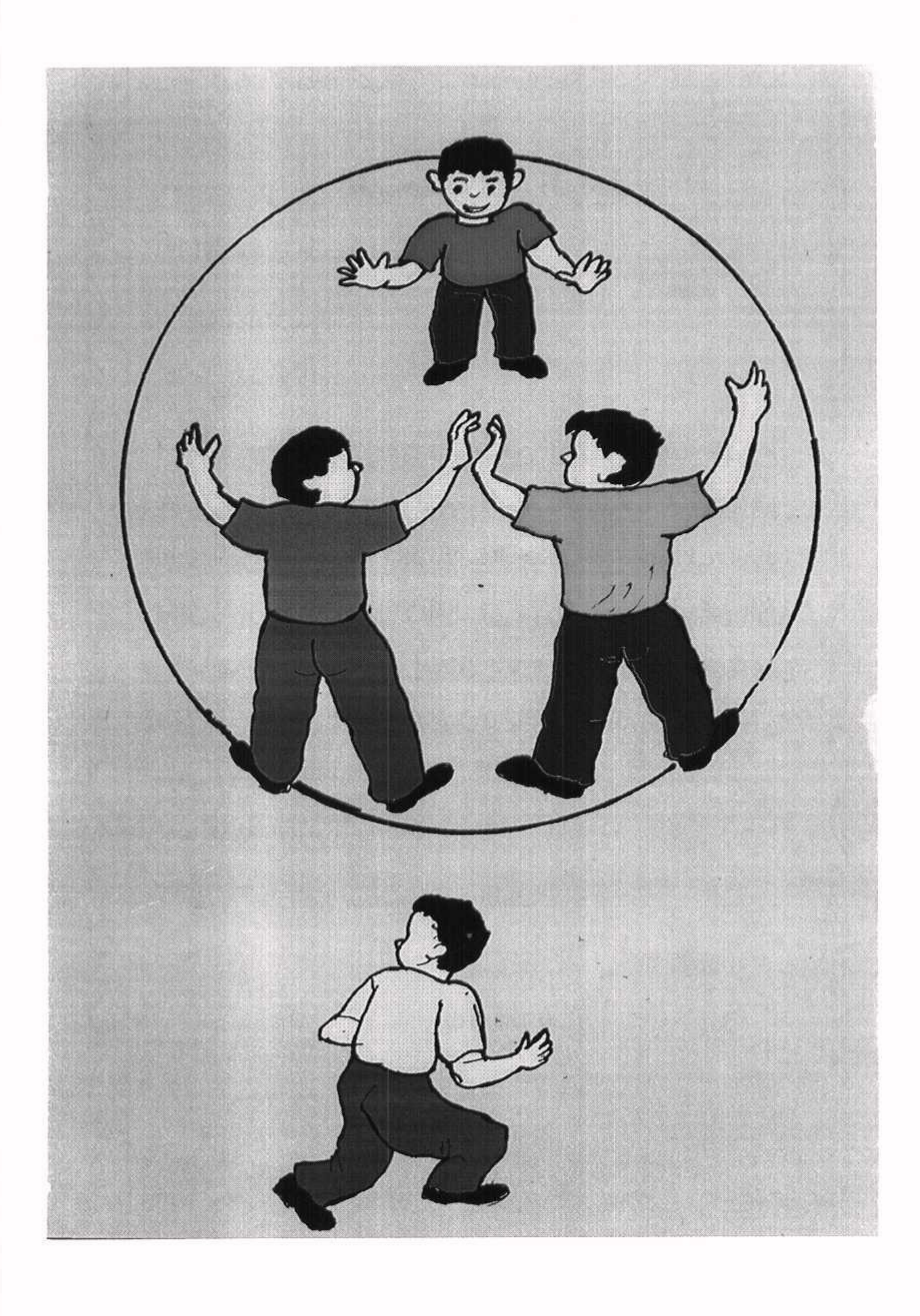
* طريقة الأداء:

يقف الأطفال على شكل دائرة متشابكين الأيدى متلاصقى الأقدام وهذه الدائرة تمثل حظيرة الدواجن والتى يقف الديك الصغير وسطها بينما يحوم الثعلب حول الدائرة من الخارج مستخدماً مكره فى التسلل إلى الحظيرة من خلال الفتحات بين الأقدام وعندما يهرب الديك الصغير إلى الخارج ويأخذ فى السير واضعاً يده فى وسطه ممثلاً مشية الديك فإذا أمسك الثعلب بالديك فاز بالفريسة ويتبادل عمل الديك والثعلب.

* تحديد الفائز:

الطفل (الثعلب) الذى يدخل الخطيرة ويصطاد فريسته يفوز باللعب.

*****



البحث عن الراية

❊ الأدوات المستخدمة:

راية، أداة بديلة.

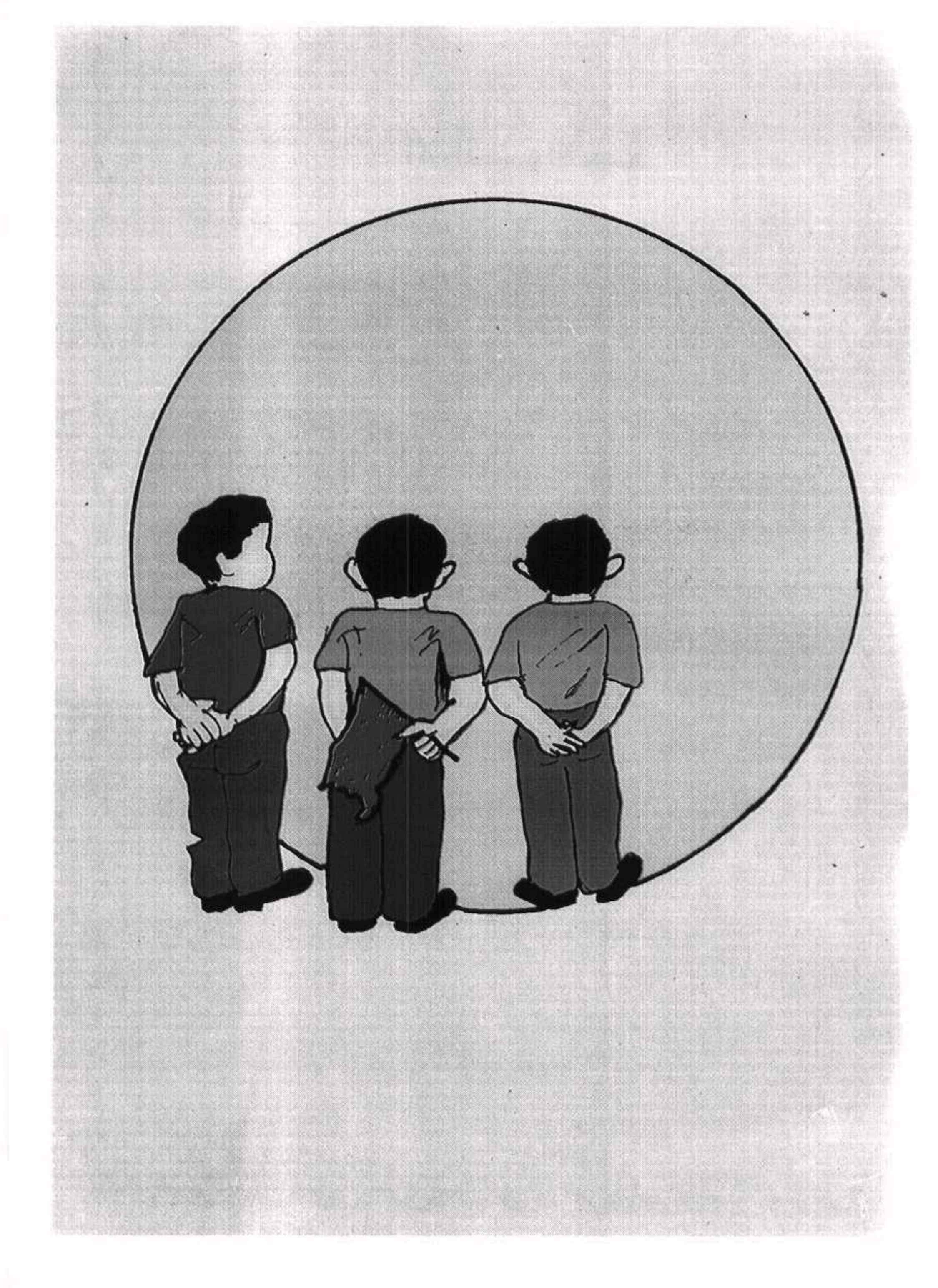
❊ طريقة الأداء:

يقف الأطفال فى دائرة واضعين أيديهم خلف ظهورهم ويقف رئيس اللعبة ليعطى الراية لأحدهم ليمسكها فى يديه التى خلف ظهره ثم يختار أحد الأطفال ليقف فى منتصف الدائرة وتطلق إشارة البدء ويبدأ الأطفال فى مناولة بعضهم البعض الراية من خلف ظهورهم وعند إطلاق إشارة نهاية اللعب يتعين على الطفل الذى فى منتصف الدائرة أن يخمن مكان الراية أو الشىء البديل ويستمر اللعب.

❊ تحديد الفائز:

يفوز آخر إثنين مستمرين فى اللعب.

❊❊❊❊❊



الأرانب والأسد

※ الأدوات المستخدمة:

خطان مستقيمان على الأرض.

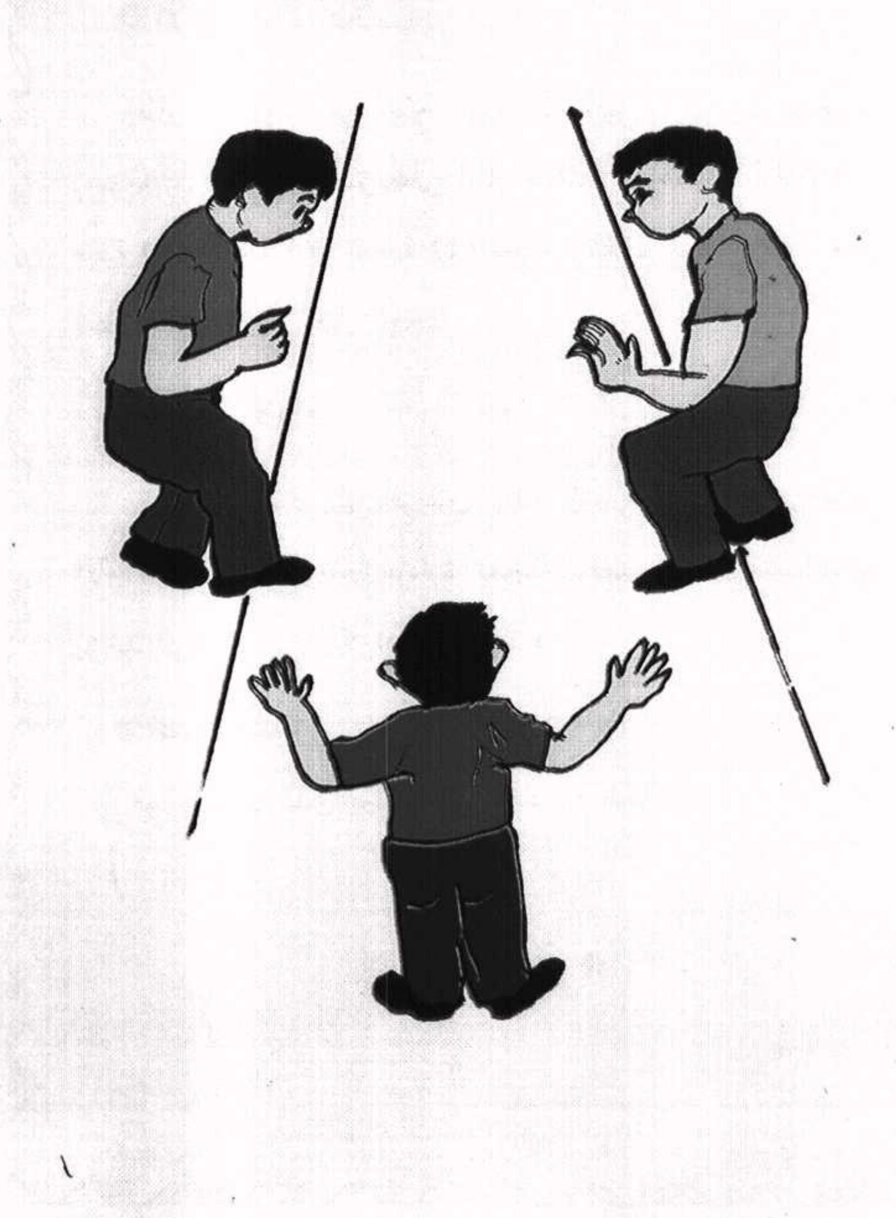
※ طريقة الأداء:

يقسم الأطفال إلى فريقيين يمثلان النوعين من الحيوانات واللذين يطلق عليها «شتيل» للأرانب و«شيتاه» للأسود ويرسم خطان على الأرض بعد كل منهما عن الآخر متران وعلى بعد ٦ أمتار من الخطين يحدد مكان منزل الحيوانات، ويقف الفريقان على كل خط مستعدين ويقف قائد اللعبة فى وسط المسافة بين الفريقيين ويصبح «شيـ» وبعد فترة بسيطة من الصمت يكمل الكلمة فإما «تل» أو «تاه» فإذا كانت الأولى انطلقت الأرانب للاحتماء بجحورها وتجرى الأسود للحاق بها .

※ تحديد الفائز:

الأرنب الذى يصطاده الأسد يخرج من اللعب.

※※※※※



العجلة

* الأدوات المستخدمة:

إطار عجلة، كرة بنج بونج ، حبل، كرتون صغير، رسومات، تقطع وتلصق على إطار سلك مع إعطائها أرقاماً (١) دبابة (٢) فراشة (٣) تفاحة (٤) نحلة ـ تثقب الكرة ويمرر الحبل منها ويثبت خارج إطار العجلة.

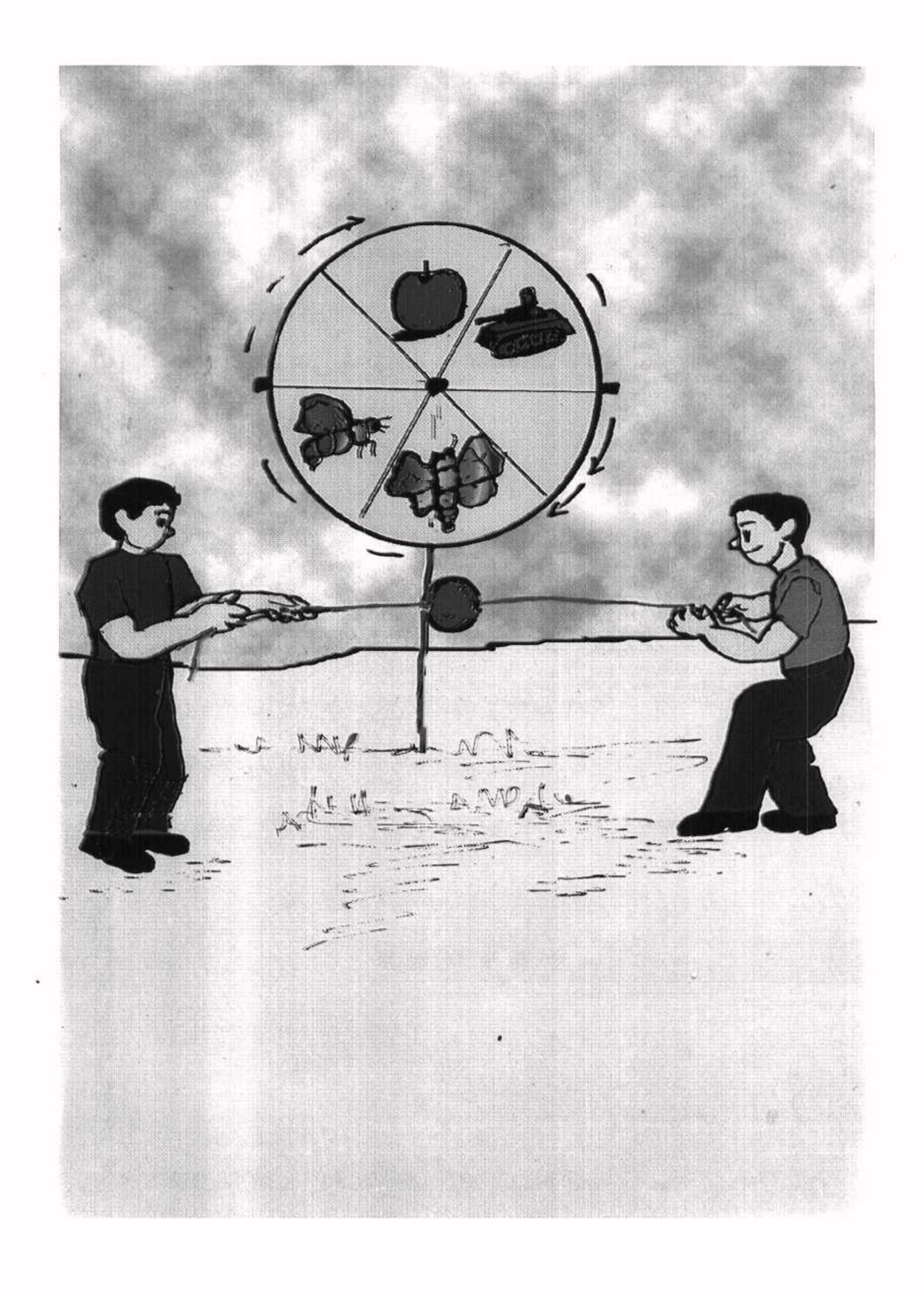
* طريقة الأداء:

يقسم الأطفال إلى فريقين وعند إشارة البدء يقوم الطفل الأول من كلا الفريقين بإدارة العجلة بأقصى قوة وعند إيقافها يؤخذ الرقم المقابل للكرة وتجمع النقاط .

* تحديد الفائز:

فوز الفريق الذى يجمع أكبر عدد من النقاط.

* * * * * *



البقال

※ الأدوات المستخدمة:

صناديق صغيرة من الخشب ـ علب كرتون فارغة، صناديق، طعام، معادن على شكل نقود، ملصقات توضع على البضائع .

※ طريقة الأداء:

يعطى القائد رقماً لكل صندوق ورمزاً مثلاً صابون، لبن بيض، بن، وتكتب الأسعار على كل صندوق وعند سماع إشارة البدء ينطلق الطفل الأول من كل مجموعة باحضار شنطة والذهاب لمحل البقالة لإحضار كل ما أملى عليه من قائد اللعبة ومن يقضى حاجاته يرجع للفريق بأقصى سرعة.

※ تحديد الفائز:

الفريق الفائز هو الذى ينتهى من عمله أولاً وبدقة.

* * * * * *



زيارة الجـدة

* الأدوات المستخدمة:

لعب وهدايا تحملها الجدة. ملابس تناسب الجدة .

* طريقة الأداء:

يقف الأطفال على شكل دائرة ماعدا طفلة واحدة ترتدى ملابس الجدة وتحمل سلة بها الهدايا وعند سماع إشارة البدء تتقدم الجدة لداخل الدائرة وتحاول أن تقدم الهدايا للأطفال مع ملاحظة تقديم معلومات عن هدية الطفل الأول ثم تقول له حذر . . فزر . . هديتك . . أيه وهكذا وعلى الأطفال معرفة نوع الهدية .

* تحديد الفائز:

الطفل الذى لا يتعرف على نوع الهدية بعد وصفها له من الجدة يخرج من اللعب .

* * * * * *



المطعم

* الأدوات المستخدمة:

مناضد صغيرة للأطفال - كراس صغيرة - أطباق لعبة - عصابات للعينين.

* طريقة الأداء:

يقسم الأطفال إلى مجموعتين، مجموعة (أ) تمثل عمل الجرسونات ومجموعة ب تجلس على المناضد ومغماه العينين وعند إشارة البدء يتقدم أطفال المجموعة (أ) (الجرسونات) بالطعام إلى أطفال المجموعة (ب) الذين بدورهم التعرف على نوع الطعام بدون أن يرونه.

* تحديد الفائز:

الطفل الذى يخطئ فى تشخيص نوع الطعام يخرج من اللعب، ويستمر اللعب مع تبديل عمل المجموعات.

*****



رقم الإيداع ٩٨/٧٧٠٤

الترقيم الدولي .I.S.B.N
977-290-043-2